ДЕКОРАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ ВАМПИРЫ: МАСКАРАД

ДВОРЯНСКОЕ ГНЕЗДО

РУССКАЯ ГОТИКА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Дворянское гнездо

АВТОР – Александр Кондратенко

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА – Анастасия «Смородина» Мельникова

ОБЛОЖКА – Татьяна Худина (trigger_hippie)

Изображения на страницах 23 и 33 были созданы с помощью ресурсов с freepik.com.
Изображения на страницах 6, 8, 16, 20, 23, 24, 26, 29, 30, 33, 34 были созданы нейросетью WOMBO Dream.
Изображения оружия на стр. 36 использованы по лицензии Shutterstock.com

World of Darkness, Vampire: The Masquerade, Vampire: The Dark Ages, Victorian Age: Vampire, Werewolf: The Apocalypse, Werewolf: The Wild West, Mage: The Ascension, Mage: The Sorcerers Crusade, Wraith: The Oblivion, Wraith: The Great War, Changeling: The Dreaming, Hunter: The Reckoning, Demon: The Fallen, Mummy: The Resurrection, Orpheus, Exalted, Chronicles of Darkness, Vampire:The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin Eaters, Demon: The Descent, Mummy: The Curse, Beast: The Primordial, Promethean: The Created, Storyteller System™, Storytelling System™, and Storytellers Vault™ and their respective logos, icons and symbols are trademarks or registered trademarks of Paradox Interactive AB. All rights reserved.

This work contains material that is copyright of Paradox Interactive AB. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for the Storytellers Vault. For more information please visit worldofdarkness.com.

PROPERTY® Copyright© 2022 Paradox Interactive AB (publ). All rights reserved.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 5

Введение 6

Создание персонажа 7
Принципы хроники 7
Краткое содержание 7
Дневные сцены 7
Финалы 7

Усадьба 11

Лепное и окрестности 19

Охота 19
Мелкие встречи 20
Финал 22

Урсула и Петер 23

Финал 23

Скрип 25

История 25
Поиск Скрипа 25
Промежуточные точки 26
Жертвоприношение 26
Подвиг Стефания 26
Сомнения 27
Финал 27

Последняя ночь 31

Самогон и факелы 31
Финал 29
Данко 32

Приложение 33

Персонажи 33
Оружие 36
Карточки 37
Страницы истории 38

Предисловие

Перед вами хроника на две игровые встречи по Vampire the Masquerade. Действие происходит в революционной России 1919 года. В бегстве от новой власти несколько сородичей пережидают ночи в разорённом дворянском гнезде, где когда-то властвовал кровавый барин... Им нужен путь к спасению, но какой они отыщут?

Характеристики и сложности адаптированы для игры по V5. Однако их нетрудно использовать и с другими редакциями.

Безусловно, **мастера призваны использовать сей материал с полной творческой свободой**. Меняйте значения цифр, персонажей, поведение, истории и всё, что вам покажется нужным. Сотворчество всегда будет лучшим решением для вашей игры.

Перед началом игры

Мы предлагаем игрокам прослушать Ор Этюд №6 в Ми-Миноре Фредерика Шопена. Также в начале вашей встречи можно показать фотографии реально существовавшей усадьбы Шаталовки помещика Хвостова (министра МВД в 1915 г.) – она стала прообразом места действия хроники. Ныне заброшена.

Для игроков предназначены разделы Введение и Создание персонажа. Обсудите с игроками Введение в начале встречи, чтобы все поняли начальное положение. ■

ВВЕДЕНИЕ

Осень, 1919 год.

Вампиры из клана Бруха, влившись в бурые потоки революции, сломили правление Камарильи в России. Теперь они расправляются с неугодными. Герои-сородичи оказались из таких. Они бегут из столицы. Цель их путешествия — уединённая усадьба в Липецком уезде Тамбовской губернии. Ей владел богатый и старый вентру Николай Голицын, известный среди сородичей своего круга широким гостеприимством. К нему порой уезжали на «вакансию» (отпуск) во время белых ночей из Петербурга.

Однако, никаких связей с самим Голицыным у героев нет и, возможно, не было. В столице им удалось договориться с бродячими Равносами, что в усадьбе их встретит Данко, юный цыган, и поможет перебраться дальше на юг — в Таврическую губернию или Таганрог. Если, конечно, слово «договор» уместно в этом свете. Никаких иных зацепок у героев не оказалось и в критической ситуации, когда каждую следующую ночь в столице они могли не проснуться, им пришлось воспользоваться этим шансом.

Игра начинается с того, что герои добираются до усадьбы и видят её издали. Путь их был долог и изнурителен. Им пришлось бросить абсолютно всё нажитое, включая связи и убежища. В дороге их подстерегало множество опастностей: бродячие банды, дикие земли и неизвестность... В последние ночи они выпили ездовых лошадей (охотиться было слишком рискованно) и последнюю часть пути проделали пешком.

Данко должен явиться сюда не позднее 15-го числа апреля. Герои достигают усадьбы в середине ночи 12-го числа...

Как в это играть

Перед вами — декорации с входящими событиями, а также действующие внутри них персонажи. Здесь нет прямого конфликта и явных решений. Автор постарался добавить формату «декораций» больше событийности, однако, не превращать всё это в однозначную историю, где игроки — только зрители. Здесь, напротив, от поведения героев игроков зависит очень многое. Поэтому их пассивность

и наблюдательная позиция может легко просадить игру. Одним из вариантов преодоления пассивности могут стать карточки-подкидыши (см. Приложение).

СОСТАВЛЕНИЕ ПУЛОВ. Хотя текст предложит вам готовые пулы и сложности для проверок, смело меняйте их, особенно если игрок даёт оригинальную и содержательную заявку.

Создание персонажа

История предполагает участие 3-5 персонажей-неонатов. Контекст таков, что все они лояльны Камарилье и будет уместным использовать любые камарильские кланы. Согласно временам викторианской эпохи это:

- Вентру
- Тореадор
- Тремер
- Малкавиан
- Гангрел
- Носферату

Мы не включаем в этот список клан Бруха, так как он находится в состоянии войны с Камарильей. Возможно, в этой группе могут быть гули или смертные, а также Равносы или каитиффы — по согласованию с мастером.

Замените навык «Вождение» на «Верховую езду» (так сделано в Vampire: Victorian Age). Ноль точек в этом навыке означает, что персонаж может держаться в седле без проверок (это общеизвестно для людей того времени), броски же потребуются для разных трюков, интенсивных погонь и экстремальных ситуаций.

КРИЗИСНАЯ СИТУАЦИЯ. Герои в тяжелом пути, их прошлое – в огне, а будущее – в тумане. Возможно, вы захотите увеличить стартовое значение голода до 2 или 3, а также поставить отметку в 1-2 пунктах силы воли — всё это отобразит *изможение*, которое испытали персонажи по дороге в усадьбу.

Эта история – камерная и несколько специфичная: её герои оторваны от привычных мест обитания, они находятся в кризисной ситуации. Поэтому эта хроника задействует не все механики из основной книги правил. Рекомендуем упростить персонажей на стадии создания.

- ЦЕЛЬ. Необязательно задавать большую цель. Сейчас сверхцель всех героев – достичь спасительного места, где бы оно ни находилось.
- ОПОРЫ. Персонажи, скорее всего, покинули свои опоры где-то в столице. Может быть, они успели переправить их в безопасное место? Обещали вернутся и забрать? Или бросили на произвол судьбы? Или велели забыть? Насколько теперь сильны их принципы и каковы они в эти времена?
- ФАКТЫ БИОГРАФИИ. Убежища, стада, роскошь, любовники и богатые покровительницы – всё это осталось в той жизни. Не имеет смысла выбирать большое число достоинств и фактов биографии - жизнь буквально обнуляется на глазах. Рекомендуем взять один-два уместных факта биографии, которые могут сыграть в камерной истории. Также можно взять один недостаток, если он требуется для интересного отыгрыша.

Принципы хроники

Основная тема этого материала — слом времён. Роскошная эпоха ночных дворян, изящных и могущественных, тускнеет и осыпается на глазах, её раздирает дикий ураган взбесившейся истории страны. Сквозь эти разломы времён проглядывает нечто хтонически-древнее...

Предлагаем вам выбрать от одного до трёх принципов хроники из этого списка. Возможно, сам список либо образ времени вдохновит вас изменить или дополнить их.

Попробуйте немного рассудить о выбранных принципах - что они значат для ваших героев в контексте времени? Берите только те принципы, которые кажутся вам осмысленными.

- Не умножай скорбей
- Сбереги частицу настоящего мира
- Архаика должна умереть
- Порядок превыше всего
- Оставь мертвых погребать своих мертвецов
- Пусть выживет красота
- С силой крови нам дана власть и ответственность
- Нельзя стоять на пути свободы

Пусть ведущий поощряет игроков, когда их персонажи действуют исходя из убеждений, а не только прагматизма.

--- Дальнейшее только для глаз ведущего! ---

Краткое содержание

В этом разделе описана канва событий без вмешательства игроков. В любой точке она может измениться в вашей игре.

Ожидая Данко, герои осматривают усадьбу и прилегающую местность. Судя по всему, хозяина нет уже давно, несколько месяцев или больше. Возможно, они узнают о его связи с неким существом по имени Скрип.

В ближайшей деревне расцветает «новый быт» революции. Среди крестьян должен выступить шумовой оркестр, приезда которого ждут до поздней ночи.

Вскоре в дом прибудет посетитель — сородич Урсула, её сопровождает слуга. Она разыскивает Скрипа, который живет где-то в этой области. Это окажется древний дух, живущий в дереве, когда-то побежденный святым подвижником. Нынче (не без помощи Голицына) он пустил корни вновь.

Персонажам предстоит сделать выбор: ждать Данко (который никак не приходит), помогать Урсуле, или искать собственные средства к продолжению пути.

Урсула отыщет Скрипа и покинет дом. Разгоряченные после концерта и ночного праздника крестьяне решат спалить Шаталовку. Дворянское гнездо имеет дурную славу — и оно погибнет в пламени русской революции.

Дневные сцены

Некоторые небольшие события могут происходить днём. Если в группе есть гули, то это могут быть их собственные сцены. Также сородичи могут пробудиться и расслышать что-то, либо даже увидеть. Даже если пропустить все дневные сцены, то история хроники не потеряет целостности. Вы можете проигнорировать их, чтобы сэкономить время или упростить ход событий. Дневные сцены описаны подробнее на стр. 21. Ведущий может замедлять или ускорять течение событий, пропуская некоторые из них по своему усмотрению.

Финалы

В хронике есть несколько предположительных финалов. К ним приводит логичное развитие событий по самым возможным веткам. Конечно, ваша история может вылиться и во что-то уникальное, и в трагический финал, когда все встречают свою окончательную смерть.

Предписанные финалы:

- Дождались цыгана (Данко)
- Под крылом извергов (Урсула)
- Разбитая дорога (Грузовик из деревни)
- Тропной волхов (Скрип). Этот финал открывает соответствующую страницу истории.
- В ночь (Самостоятельный уход)

ДЕНЬ, ВРЕМЯ СУТОК	СОБЫТИЯ
12 апреля, первая ночь	Герои прибывают в заброшенную усадьбу. Под утро в усадьбу могут приехать Урсула и Петер.
12 апреля, день	Днём Степан Степанович придет к захоронениям прямо за северной стеной усадьбы.
13 апреля, вторая ночь	В усадьбу прибывает Урсула и Петер, если не сделали этого раньше. Они ищут Скрипа.
13 апреля, день	Детишки будут лазить по усадьбе, но быстро испугаются и убегут.
14 апреля, третья ночь	Урсула и Петер уходят на поиски. Герои могут помочь им.
14 апреля, день	Самогонщики могут залезть в усадьбу и украсть что-то из вещей Голицына.
15 апреля, четвёртая ночь	Вечером крестьяне разгорячатся самогоном и глубоко заполночь решат сжечь «злую Шаталовку». Они исполнят это около часа или двух ночи. *Ведущий может дать группе дополнительные ночи или ускорить события, если сочтет нужным.*

УСАДЬБА

Усадьба, которую местные называют Шаталовкой, стоит в трёх верстах от деревни Лепное. Дом расположен на небольшом холме, в окружении леса. Кругом темно, нет ни души и никаких признаков живых людей.

Вся первая ночь отдана героям на изучение дома, ближайших окрестностей и обустройство ночлега. Не будет никаких происшествий.

Какую атмосферу содержит дом? Покинутого гнезда, из которого улетели не птенцы, а летучие мыши. Эта усадьба помнит праздные томные ночи сумрачного веселья сородичей. Здесь звучала музыка, были игры и танцы, в дурмане гуляли наряженные дамами крестьянки и мужики-лакеи, с жизнью которых особо не считались. Старый барин Голицын любил нежится в почете и уважении своих мертвых гостей, а потому выдумывал угощения и развлечения. «Мы тут на селе живём по-простому, вдали от столичного блеска... но вот кое-что приготовили», — говорил он деланно смиренным тоном.

Теперь эта эпоха отсечена и медленно погружается в Лету. Рекомендуем мастерам попытаться показать дом таким — **гнездо ещё роскошно, но опустело и обречено**. Ведущему будет полезно в ходе осмотра держать перед глазами список находок (см. соответствующий раздел). Предметы из него могут попадаться в разных комнатах.

ИСТОРИЯ УСАДЬБЫ

Дворянин Хвостов продал её Голицыным в начале XIX века. Николай перестроил усадьбу во второй половине столетия, в стиле псевдоготики. Сам он жил уединённо, не появляясь в столице. Однако, часто принимал гостей летом и имел славу любителя развлечений и удовольствий.

Местные могут рассказать, что Шаталовкой усадьбу прозвали от того, что якобы ночью видели «шатунов» вокруг холма, да только то были не медведи. Хотя «старый барин» давно уехал, никто из местных не суется в его дом.

ИМУЩЕСТВО

Из дома вывезены некоторые ценности, например, картины. Однако, многие бытовые вещи и даже украшения не подверглись разграблению — мрачная слава усадьбы хранит её от незванных гостей… до поры до времени.

План усадьбы

Двор

К дому ведёт заросшая тропинка, забирающая по поросшему дубами холму. В ночном сумраке виднеется острая треугольная крыша дома и небольшие башенки, венчающие углы здания. Темные стрельчатые окна двойками и тройками смотрят на подходящих гостей. Дом хранит темноту, пустоту и тишину.

Тропинка ведёт к крыльцу. За домом склон холма начинает уходить вниз, видимо, к реке.

Усадьба необычно выглядит — она явно перестроена из традиционной в духе английской псевдоготики. Не чуждые искусству герои смогут отметить это.

Мы входим внутрь (1)

Над крыльцом высится массивный треугольный ризалит, украшенный зубцами и тройными вытянутыми окнами. В темноте здание напоминает готический храм. Вкусы хозяина были необычны.

На кованных воротцах, что закрывают крыльцо, примостились причудливые химеры с длинными игольчатыми хвостами. Слегка скрипнув, половинка ворот открывается. Массивная двустворчатая дверь с крупным пиковым орнаментом не заперта.

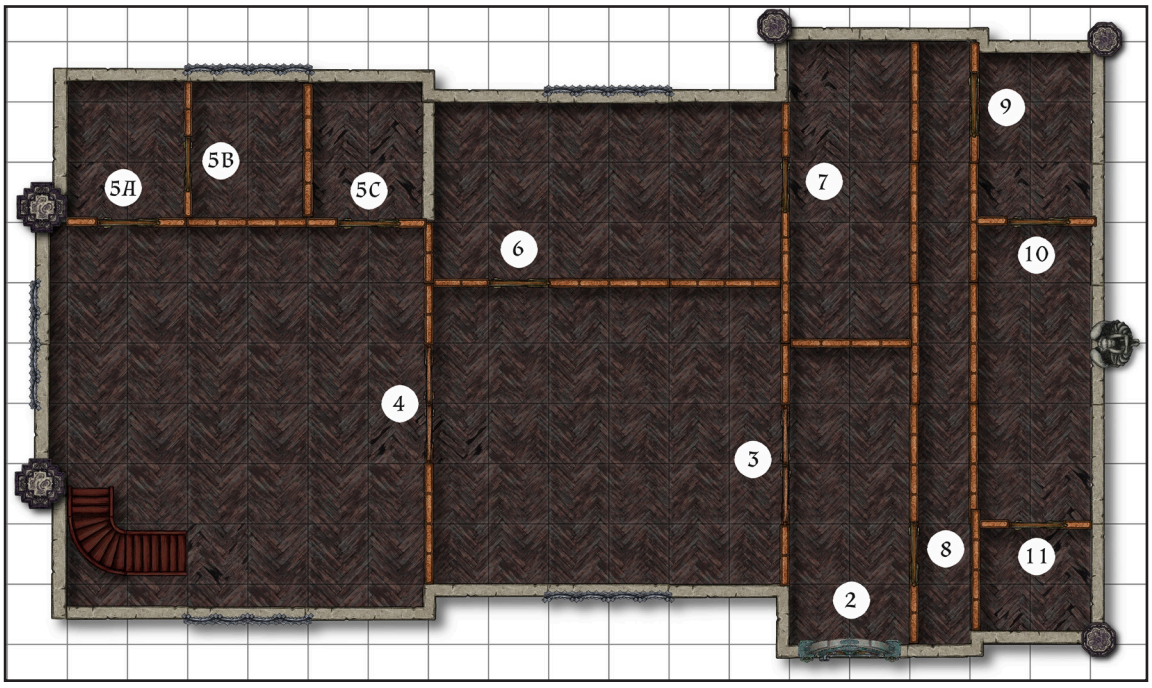
Герои могут опознать в химерах отсылку к гербу Голицыных, который они видели в прошлой жизни.

Прихожая (2)

Темные плотные и пыльные шторы закрывают входную дверь. В прихожей стоит небольшой столик и диван. На стенах развешано несколько мечей, сабель и луков. Мебель и оружие покрыты слоем пыли.

Распашная дверь ведёт в большой зал (3). Небольшая закрытая дверь есть и справа от входа (8).

Оружие выглядит дряхлым и, скорее всего, имело мемориальную ценность. Приглядевшись, можно заметить, что замок входной двери выбит — он валяется у двери. Здесь можно найти пару канделябров со свечами.



План дома. Цифры соотносятся с номером комнаты.

Зеленая гостинная (3)

Первый большой зал. Здесь стоит несколько дорогих кресел на старом восточном ковре. Они сдвинуты так, будто компания из шести персон только минуту назад встала и вышла в сад, полюбоваться темными аллеями и голосами ночных птиц.

Здесь есть бильярдный стол со всем необходимым для игры.

Внимательные герои смогут разглядеть, что со стен сняты несколько картин — они оставили темные квадраты на зелёных шелковых обоях. Их вывезли или украли?

В одном из кресел застряла игральная карта — кто-то обронил её или спрятал во время игры. Это ничего не значит.

Бильярд может восстановить пункт воли, если соответствует прихоти персонажей.

Красная гостинная (4)

Ещё один большой зал. Здесь есть кушетки по стенам, столики и дюжина деревянных стульев. В центре комнаты стоит закрытое старинное фортепиано с двумя канделябрами. Разбросаны ноты 13-го ноктюрна Шопена.

Массивная темная лестница уходит на второй этаж. Деревянные резные колонны и перила огораживают помещение на втором этаже.

Если исполнить ноктюрн (или иное достаточно развёрнутое произведение), то можно заметить, что на двух басовых клавишах звук фортепиано немного меняется. Для игры не требуется проверка, а лишь 1-2 точки в Исполнении. Осмотрев внутренности инструмента, можно найти миниатюрную записную книжку, спрятанную внутри корпуса — она цепляла за струны. Ключ от фортепиано можно найти в библиотеке (6), среди мелочей.

Гостевые комнаты (5а, 5б)

Небольшие меблированные комнаты, первая, сквозная, поменьше и вторая, побольше. Здесь есть всё необходимое, чтобы гость мог переночевать. Резные стреловидные ставни закрывают окна и задвигаются тяжелыми шторами. Сейчас они открыты — ночь смотрит в дом.

СПРЯТАННАЯ ЗАПИСНАЯ КНИЖКА

Тканевая обложка с индийскими мотивами и серая плотная бумага. Слегка покосилась. Содержит несколько записей, лаконичных и похожих на дневник наблюдений.

ИЮНЯ 3-Е ЧИСЛА

По росту штуки. 3 человека отданы.

ИЮНЯ 23-Е ЧИСЛА

Рост уверенный. Однако, не могу видеть признаков чего-то необычного. Вновь сомневаюсь.

ИЮЛЯ 4-ЕГО ЧИСЛА

Впервые заговорил. Иной тембр речи, чем тогда. Но я всё равно узнал его. Сомнения прочь!

ИЮЛЯ 15-Е

Отдана девица из деревни. Ударялся в воспоминания. Немного ~~пугает~~ волнует размах. Но думаю, это фантазии. В конце концов, никуда не уйдет отсюда.

АВГУСТА 3-Е

Первые плоды: точно показал, где проходили волки. Одну из них мы видели на следующую ночь. Нужно будет отогнать.

АВГУСТА 4-Е

Отгонять оказалось не нужно! Скрип сам всё сделал! Впрочем, пугает... Говорили о «расцветении». Не читает ли он мыслей теперь?

Каморка (5с)

Перегороженная стеной каморка со шкафами, судя по всему, была кладовой. Сейчас на полках осталась бытовая утварь прошлых лет. Здесь есть ещё одна дверь.

Следующая комната — каморка истопника. Тут есть топчан, грубая тумба и дровница, а также большая печь, которая занимает чуть ли не половину комнаты. Правда, зачем сородичу тепло очага?

Можно найти старый топорик и дешевую латунную табакерку.

Библиотека, кабинет (6)

Несколько книжных шкафов вдоль стен. Большой стол и кресло. Неприметная дверь на улицу — запертая. У западной стены — камин. Крупные осевшие лохмотья пепла — сожжено несколько стопок бумаги.

Где-то в комнате спрятана ***долговая книга сородичей****. Найти её действительно непросто, нужно потратить много времени на поиск. В ней аккуратным почерком велся список должников и кредиторов. Судя по ней, можно сделать вывод, что Голицын был достаточно уважаем, а также достаточно нейтрален для многих сородичей юга России, раз ему доверили вести подобный учёт. Среди прочих имён в книге можно найти запись о Данко и его долге на "три рубля" некоему кн. Милославу. Именно эту книгу будет разыскивать Данко, если всё-таки явится (см. Последняя ночь).*

ИЗУЧЕНИЕ БИБЛИОТЕКИ: художественная литература на европейских языках. Скорее всего, чтение было способом убить время. Можно найти тематический подбор: есть полка с русским фольклором и некоторыми книгами по верованиям славян и даже несколько житий святых. Возможно, среди них найдется и житие Стефания Лепого (см. История в главе «Скрип, древесный демон»).

ИЗУЧЕНИЕ СТОЛА: здесь довольно невинные бумаги об управлении имением. Они очень коротки и сводятся к выпискам из метрических книг. Судя по всему, был учёт количества людей в окружающих деревнях. Некоторые финансовые записи. Имеется оплаченная бумага почтовой службы о перевозке ценного груза — картин.

В столе среди мелочей на столе лежит ***ключ от фортепиано****. Там же можно найти небрежный рисунок на вырванном листе. Комически изображен вампир со слезой и клыками, обнимающий трёх человек. Подпись «Скучно жить по старым книгам». Знающие оккультизм сородичи могут опознать ироническую отсылку к книге Нод.*

Спальня (7)

Спальня с плотно закрытыми стрельчатыми ставнями. Расшитый серебром черный балдахин оберегали сон хозяина. Кровать застелена. Мебель тут накрыта простынями — неясно, почему так сделано только здесь.

В закрытой ячейке в изголовье кровати можно найти шестигранную шпагу (поиск — Смекалка + Наблюдательность, сл. 2). Знатоки опознают офицерскую русскую шпагу середины 18-го века. Гравировка «ВИВАТЪ ЕКАТЕРИНА». Оружие в хорошем состоянии.

На туалетном столике старые бумаги. Среди них есть ***рисунок большого дерева*** *с подписью — «всего два года». Если внимательно присмотреться к рисунку, то можно приметить его жутковатость — сучья похожи на скрюченные жилистые запястья со множеством пальцев, а из коры то тут то там проступает невнятная личина. Рисунок помогает в поисках Скрипа.*

Длинный коридор (8)

Длинный темный коридор ведёт в другую часть дома. С первого взгляда трудно сказать, зачем владельцу понадобился такой переход.

В коридоре можно найти скрытую нишу у пола. Там лежит несколько медвежьих капканов с цепями. Можно предположить, что капканы выставлялись тут же. Может быть, один из капканов и выставлен в конце коридора.

Проходная комната (9)

Это небольшая проходная комната. Тут стоит железная буржуйка и высокая железная клетка с замком и цепями. В ней может поместиться человек и, судя по всему, для этого она и использовалась.

Обеденная и кухня (10)

Здесь стоит большой круглый стол на семь персон. Вдоль стены стоят пустые кухонные шкафы. В них можно найти десятка два хрустальных фужеров емкостью примерно в полпинты. Под столом можно найти приделанные к нему цепи и кандалы.

Кладовка (11)

Пустая кладовка, куда составлены друг на друга около десятка стульев, ящик со свёрнутыми

скатертями, а также некоторые инструменты, цепи.

Достаточно внимательно осмотрев кладовку (сл. 3) можно обнаружить спуск в подвал, куда уходят каменные ступени. Спуск закрыт деревянным щитом, сколоченным из досок.

Подвал (12)

Подвал — длинное помещение, которое проходит под кухней на север, шагов 6 в ширину. Здесь сыровато. В западной стене, выложенной грубым камнем, сделано около десятка ниш. Некоторые из них обладают закрывающимися дверцами с засовом изнутри. В них можно заснуть надолго.Прихожая с перилами (13)

Длинная прихожая, южная часть которой выходит в комнату ниже и огорожена резными перилами. Высокие деревянные колонны сплетаются с резными сводами, которые будто подводят к распашной двери на западе (в 14). По дверям и декору можно подумать, что там закрытая часовня.

Дверь в следующую комнату заперта на ключ, которого нигде нет. Впрочем, потратив достаточно времени, умелец сможет вскрыть его. Если потребуется бросок, сложность 2 (ловкость или упорство + воровство).

Прихожая с перилами (13)

Длинная прихожая, южная часть которой выходит в комнату ниже и огорожена резными перилами. Высокие деревянные колонны сплетаются с резными сводами, которые будто подводят к распашной двери на западе (в 14). По дверям и декору можно подумать, что там закрытая часовня.

Дверь в следующую комнату заперта на ключ, которого нигде нет. Впрочем, потратив достаточно времени, умелец сможет вскрыть его. Если потребуется бросок, сложность 2 (ловкость или упорство + воровство).

Спальня на втором этаже (14)

Большая кровать — вся измята, белье сбито на пол. Здесь есть распахнутый шкаф, сундук с платьями и зеркало-трюмо.

В спальне за ширмой стоит небольшая ванна и туалетный столи – судя по всему и наливали и спускали её вручную.

Можно найти несколько тюбиков выдохшихся духов.

Задний двор

СТАРЫЙ ЯБЛОНЕВЫЙ САД. Позади северной стены усадьбы разбит небольшой сад с яблонями и кустарником. Нетрудно заметить, что тут сделано несколько захоронений — насыпи немного выступают над лужайкой. На всех могилах поставлены небольшие дикие камни, на них вырезаны мелкие крестики.

У двух-трех камней лежат полузасохшие тюльпаны и дешевые конфетки. Их приносит Степан Степанович днём (см. Мелкие встречи в Лепном).

ГРОТ У РЕКИ. Спустившись из сада к тихой речке, можно найти каменный грот, который выкопан в крутом месте склона. Внутри — два каменных саркофага.

Один из них пуст — это видно через разбитую каменную крышку. Второй плотно опутан корнями, которые обильно пробились через заднюю стенку. Это выглядит неестественно, будто древесная длань сжала каменный гроб.

На пустом саркофаге есть надпись «Голицын». Чтобы раскрыть второй саркофаг, придется потрудиться — Упорство+Атлетика, сложность 4. Внутри — мумифицированный труп в женском платье. Корни пронизывают тело. Трактовка этого остается на усмотрение рассказчика. Это мертвая женщина (если только рассказчику не потребуется сородич в торпоре).

Самые хитрые герои могут попытаться отследить, как корни проникли сюда. Разобрав кладку и раскапывая землю, они поймут что корни проделали огромный путь и конца-края им не видно. Однако, по ним можно определить направление, откуда они растут — оно ведёт к Скрипу в лесу.

Находки

Некоторые находки, которые вы можете подкидывать персонажам в разных комнатах, смотря по уместности.

ДОРОЖНАЯ СУМКА. Пыльная большая сумка из толстой кожи, раскрыта. Рядом валяется пустая фляжка. Легко почувствовать, что во фляжке носили кровь. Внутри будет лежать имперский паспорт на имя Анатолия Веселова, толстая большая накидка (такая же есть и у группы — они укрывались ей днём), ножик, компас, запасные сапоги и «бульдог».

В сумке также лежит записка от руки: «Данко, 10 февраля».

Вряд ли кто-то из группы с ним знаком, разве что припомнят, что был такой сородич.

ПРАХ. Кучка праха покоится перед раскрытым окном. Небольшие фрагменты крупных человеческих костей, они обожжены. Внимательный осмотр может смутить сородичей — что с ним произошло?
Мастер по своему усмотрению может предложить какую-то проверку, предполагающую страх или смятение при осмотре праха.

КАРТА ОКРЕСНОСТЕЙ. Тут можно увидеть усадьбу, грот, деревеньку Шаталовку и дорогу на городок — Черноград. Нарисована искусно, но художественно, пропорции достаточно условны. Усадьбу окружают леса и холмы. *Снижает сложность при поиске Скрипа.*

ЛАМПЫ И НЕМНОГО МАСЛА. Помогут исследовать тёмные места, однако масла хватит на 1-2 часа постоянного горения. ■

ЛЕПНОЕ И ОКРЕСТНОСТИ

Разбитая по весне дорога через полторы версты приводит в деревню Лепное. Здесь около сотни дворов. Есть крупные избы с белёными резными окошками, есть и мелкие подбоченившиеся избёнки. Прямая улица идёт вдоль огороженных палисадников, упираясь в сельскую школу. В лунном свете можно разглядеть купол церквушки, стоящей чуть поодаль — она закрыта. В деревне живёт около восьмисот человек.

В деревню нагрянули гости, шумовой оркестр из Черноградска. Коллектив, составленный из молодых работяг и пролетарок, приехал просвещать красным искусством тамбовское крестьянство.

Добирались на грузовике, который то и дело ломался — из-за этого приехать они могут даже около полуночи. Водитель при свете масляного фонаря будет копаться в двигателе, чтобы пытаться устранить неисправность. Конкретное время приезда может определить рассказчик. Обычно, оркестр приезжает и начинает разгружаться минут за 20 до прихода героев, образуется некоторая суета.

Охота

Сородичи могут попытаться охотиться, однако в деревне любые чужаки на виду. Здесь не очень много мужчин. Герои могут попробовать использовать скрытный подход, либо изображать привлекательного горожанина для соблазнения крестьянок.

Охота в стиле «тайно выхватить случайного деревенского»: Сила+Скрытность, сл. 4.

Охота через соблазнение или обман: Обаяние или Манипуляция + Хитрость, сл. 3. Снизьте сложность, если игрок дает интересный отыгрыш.

РЕЗОНАНСЫ

- Возбужденный приездом оркестра. Сангвинистический, интенсивность +3 к броску.
- Тоскливый крестьянин. Меланхолический.
- Пьяница, которому всё равно. Флегматический, интенсивность +1 к броску. Возможно опьянение.

ШУМОВЫЕ ОРКЕСТРЫ

Шумовой оркестр — вольность в этом контексте, но эта деталь передаёт дух наступающей эпохи. Шумовой оркестр Пролеткульта, игравший по рабочим клубам в 1920-е, использовал листовое железо, молотки и гвозди, самодельные дудки, бутылки, свиные мочевые пузыри, венские стулья со струной и прочие самодельные инструменты, создавая своеобразную шумовую ритмическую и гармоническую музыку. Это был как революционный вызов традиционной музыкальной культуре, так и рождение творческой кустарщины в духе DIY, когда нормальных инструментов (да и исполнителей) просто было не сыскать.

Мелкие встречи в Лепном

ВАДИМ

Здесь можно встретить алкаша Вадима — он слоняется по улицам в глубокой депрессии (меланхолический резонанс, +3 к интенсивности). Карман его огромных портков оттопыривает разряженный наган. Вадим заплетающимся языком поделится своим переживанием — он «стрелял в лицо Лепому! Святому Лепому!» Подробностей он сообщать не станет. Героям нетрудно будет связать его слова с каменной иконой (см. Икона Стефания), которую можно найти на опушке леса.

СТЕПАН СТЕПАНОВИЧ

Деревенский праведник, Степан Степанович (это популярное здесь имя ввиду небесного покровителя села, см. ниже) молчалив и суров на вид. Это мужчина за пятьдесят, с сединой и короткой бородой. Лицо его чаще бывает печально. Он живёт один, много молится и работает на земле. В деревне его называют «богомольник».

Несмотря на свой суровый вид, Степан Степанович блюдет заповедь гостеприимства, всегда предложит поесть и переночевать странникам.

Его жена стала одной из жертв ночных увеселений барина. Она сгинула четыренадесяти (14) лет назад уже. Теперь, когда барин исчез, Степан порой ходит в сад за усадьбой, где находится кладбище. Там он ставит камни на могилы, вырезает на них крестики, приносит цветы, а ещё — подолгу читает Псалтырь. Он точно не знает, тут лежит его женушка или нет.

У Степана Степановича есть две точки Истинной веры. Однако, по характеру он человек мирный — нападать и провоцировать не станет. Он даже не будет участвовать в пьяной вакханалии (см. Самогон и факелы).

МАРФА ПРИПАДОШНАЯ

В деревне можно услышать, что в одном из покосившихся домишек на отшибе живёт баба, которую раньше Голицын «приголубил и полюбил». Она — стареющий гуль. В деревне её боятся, считая прокаженной. Сейчас она выглядит на 60, хотя ещё несколько лет назад была молодой (у неё есть фотокарточка, где она снята в усадьбе в обществе князя). Она почти сошла с ума из-за пожирающей её старости. Витэ вызовет в ней исступление.

Возможно, она сможет припомнить, что в лесу у Голицына был секрет — какой-то «друг», к которому он ходил. Но к нему лучше не попадать и Голицын никогда не ходил «с пустыми руками». Сама она там не была и никогда друга не видела.

САМОГОНЩИКИ

В губернии действует сухой закон, начавшийся ещё в годы Великой войны. Большевики утвердили его отдельным декретом в первые дни революции. Однако, достать огненную воду можно многими способами.

В отдалении от деревни стоит небольшой лагерь самогонщиков. На него можно наткнутся там, где ведущий сочтет это удобным. В нём сидят от двух до четырёх бродяг, которые украли в Черноградске спирт и продают его крестьянам в окрестных селах (хотя скажут, что гонят сами). Сами они не прочь поживиться любой легкой наживой и могут залезть в пустую усадьбу днем.

В лагере есть телега с лошадкой, немного припасов и скарба. Наличие баллонов спирта оставляем на усмотрение Рассказчика.

Самогонщник — сложность 3 / 2 (используйте первую цифру для любого столкновения с ним в лагере, вторую — вне лагеря).

РЕЗОНАНСЫ

- Бродяги расслаблены, их кровь насыщена флегматическим резонансом случайной интесивности.

ДНЕВНЫЕ СЦЕНЫ

Если вы сочтете это уместным, то в хронику можно добавить дневные сцены для гулей или смертных. Вот несколько идей:

- Степан Степанович читает псалтырь на могилах жертв вампиров в саду позади усадьбы.
- Деревенские детишки могут полазить днём по усадьбе. Петюня и Лаврушка любопытны, но их нетрудно напугать.
- Пара самогонщиков может влезть в дом, чтобы поживиться «бесхозными богачествами». Они не слишком трусливы и, возможно, вооружены. Может быть, деревенские детишки рассказали им, что тут никого нет? Может быть, пара их сообщников осталась в лагере и попробует их разыскать в случае пропажи?

Финал: Разбитая дорога

Грузовик оркестра может стать путем ко спасению для сородичей, если они умеют водить и смогут устранить неисправности. Это может быть одним из самых простых финалов, однако герои остаются один на один со всеми опасностями путешествия через пылающую и конвульсирующую страну.

Если ваше приключение оказывается слишком коротким и герои очень быстро получают грузовик и уезжают, то пойдите на мастерскую хитрость. Пусть они заплутают, порвут колесо и окажутся недалеко от Скрипа, если ещё не встречались с ним. Он может даже скрипучим шепотом позвать их из чащи... ■

УРСУЛА И ПЕТЕР

В глубине первой или второй ночи в усадьбе появятся гости. На лошадях приедут **У**рсула и Петер. Довольно быстро можно будет понять, что это существа ночи.

Урсула Талпа (Цимисх) проделала долгий путь, чтобы найти «друга, с которым они ещё не встречались». Этот друг — древний демон, живущий в этих краях в виде дерева. Он служил Голицыну за то, что тот взрастил и питал его физическую форму. Она называет его «Скрипом». Петер — преданное, но ещё слабое дитя Урсулы.

Урсула подчёркнуто вежлива к обитателям дома и не будет вести себя агрессивно, если не провоцировать её. С другой стороны, встреченные сородичи для неё — опасные чужаки, с которыми нужно быть осторожной. Урсула может предложить беглецам поучаствовать в поисках Скрипа в окрестных лесах в обмен на помощь в побеге. Она рассудит так, что местность незнакомая и чем скорее демон отыщется, тем лучше.

В любом случае, Урсула энергично займется поисками и отыщет Скрипа через одну-две ночи. Конкретный срок Рассказчик может установить в зависимости от течения хроники.

СТОЛКНОВЕНИЕ С УРСУЛОЙ

Возможно, вы — начинающая котерия и решили покончить с Извергами в открытом бою. Да, вас можно понять! Однако, мастеру стоит здесь остановить игру на полминутки и разъяснить игрокам, что Урсула — достаточно серьёзный противник и способна в одиночку противостоять четырём неонатам. Конечно, исход поединка может быть неясен (особенно, если среди группы есть подготовленные к бою персонажи), но нельзя исключать и того, что она разорвёт незадачливых путников почти голыми руками.

Финал: Под крылом извергов

Если сородичи помогут Урсуле отыскать Скрипа и организуют жертвоприношение, то Урсула сдержит своё слово и проводит группу на юг, до Таврической губернии. Местные Цимисхи окажут героям подобающее гостеприимство, однако что их ждёт в тех землях древних дьявольских господ — неизвестно. ■

СКРИП

Древесный демон

Разными путями персонажи могут дойти до мысли отыскать Скрипа. Урсула может попросить их, записи Николая могут навести их на эту мысль или мутные слухи в деревне.

История

Издревле в этих лесах обитал нечистый дух. Когда-то мужи из племени черничей почитали эти дубравы и приносили духу жертвы. В тёмной чащобе, сердцевине леса, куда непросто было пробраться, рос огромный древесный урод. Сюда являлись волхвы за ответами, делая приношения, каких древесный дух желал. А хотел он всегда слабых и обманутых, преданных и жалких. За столетия корни урода напитались потоками пролитой крови — так что и сам сок этого дерева стал красным и густым.

Затем сюда явился святой Стефаний Лепый. Он вырубил уродца, работая топором два дня, и три ночи молясь. Уродец визжал и бился ветвями, но не мог победить. На третий вечер притомился Стефаний от рубки, и тогда неподалёку забил родник из камня, откуда святой напился воды. Так он и дорубил демона.

Прошли столетия. Тьма вернулась в эти земли, когда сородич Николай Голицын нашел мертвый корень Скрипа и смог оживить его силой своего витэ. Теперь демон желает не только жертв — он хочет привиться в новое место, чтобы распространить себя по другим лесам. Будет ли этот росток новым Скрипом или частью старого? Никто не знает наверняка.

Поиск Скрипа

Для розыска Скрипа персонажи тратят достаточно много ночных часов. Им нужно накопить 10 совместных успехов в поисках по лесу (для 3-4 персонажей). Пулы могут быть различны:

- Возьмите из характеристик Смекалку, Ловкость или Упорство;
- Возьмите из навыков Выживание или Наблюдательность;
- Каждый персонаж может иметь свой пул, если способы поиска разнятся.

Найденные элементы снижают количество необходимых успехов (-1):

- Рисунок Скрипа из кабинета;
- Карта местности из находок;
- Записная книжка из пианино.

Промежуточные точки

В процессе поиска добавьте в историю 1-2 промежуточных точки по вашему усмотрению.

ИКОНА СТЕФАНИЯ

На опушке леса стоит каменная плита с искусной мозаичной иконой. Сюда ведёт тропинка от деревни. На ней выложен лик святого Стефания Лепого. Лицо святого скрывают выбоины от выстрелов — кто-то разрядил револьвер прямо в икону.

Силуэт святого окружают мелкие сюжеты из его жития — человечек рубит топором огромный кровоточащий пень. Успешная проверка на знание христианской истории (Инт + Гум, сл. 3) поможет героям вспомнить первые два абзаца из раздела «История» (прочтите их).

В нескольких шагах от иконы бьет родник.

Сама икона расположена недалеко от места нового рождения Скрипа.

ВЫПИТАЯ КОРОВА

Герои могут обнаружить выпитую корову в лесной чаще. Неясно, как она сюда забрела.

Скрип питается людьми и животными. Он в достаточной силе, чтобы находить пропитание самому, но он «психически» зависим от принесения жертв и предпочитает подношения самостоятельной охоте.

Внимательный осмотр (Интеллект + Медицина, сл. 2) покажет, что она осушена похожим на сородичей образом, до смерти. Однако, есть небольшие следы «укусов» — они одиночные (как будто один клык) и их можно насчитать около десятка, они в основном на брюхе.

ШИПЫ

Подходя к Скрипу, герои столкнутся с его защитной «стеной» — очень густые заросли омертвевших деревьев, которые будут цеплять персонажей на каждом шагу, а корни будто петли хватать ступни.

Шипы оставляют глубокие и длинные царапины, причиняя 10 легких повреждений (для вампиров делятся пополам, как обычно). Успехи проверки Выносливости или Смекалки + Атлетики отменяют эти повреждения 1 к 1. Также здесь можно отыскать «тропу волхвов», которую Скрип оставляет для подношений (поиск тропы Упорство + Наблюдательность, сл. 4).

Жертвоприношение

В самой гнилой гуще своих колючих зарослей, куда и солнце днем почти не попадает, растет огромное дерево. Оно похоже на уродливого гиганта — на ветвях выступают жилы, стволы бугрятся и извиваются. При приближении к древу, в голове сам собой возникает странный голос, поскрипывающий на звуке «и».

Скрип может в первую очередь попросить жертву — человека. Взамен он может пообещать в самых общих словах «что угодно». Его способности описаны в приложении. Скрип может пообещать безопасный путь «тропой волхвов» до самого моря, если герои согласятся. Если откажутся — то он потеряет к ним интерес. Урсула попытается довести дело до конца.

Если герои приведут человека (не важно кого — крестьянина, самогонщика или своего гуля), то сперва Скрип будет подначивать героев довести дело «до конца, до горла», но в последнюю секунду остановит героев. Если игрок уже сделал решительную заявку, то мастеру стоит обыграть так, что герой не успевает её исполнить. Тогда Скрип скажет, что хочет вырасти, хочет распространиться. Ему нужен живой, тот, кто понесёт его.

Если человек-носитель согласится словом, то тонкий белый росток выйдет из земли, обовьётся вокруг его ноги и привьется под ребро, скользнув под одеждой. Такой человек каждый день будет получать 1-3 легких повреждения, так как росток будет пить его.

Если герои откажутся служить Скрипу, то он потеряет к ним интерес и замолчит (будет ли он агрессивен — решать рассказчику).

Повторить подвиг Стефания

Если герои захотят повторить подвиг святого и уничтожить разросшегося демона, то им потребуется потрудиться топором, а также много огня и горючие жидкости (не обойтись без проверки на безумие). Советуем обыграть такой конфликт как трехходовое столкновение, где Скрип будет атаковать героев корнями, шипастыми ветвями и парализующим соком

всё интенсивнее каждый ход.

Естественно, что Урсула встанет на сторону демона, если узнает об этом.

Скрип может атаковать несколько целей, не снижая свои пулы — он огромен и у него достаточно «рук».

ШИПЫ ВЕТВЕЙ. Пул 4 (+2, если Скрип на грани гибели), урон +3.

ДРЕВЕСНЫЙ СОК. Пул 4 против Ловкости или Силы + Атлетики. При успехе, Скрип обвивает сородича и впрыскивает в него парализующий сок, который действует количество ходов, равное количеству превысивших успехов.

ПРОЧНОСТЬ СКРИПА. 12, аналогично здоровью сородичей. Игнорирует удары обыкновенным тупым оружием (дубины и тому подобное). Топоры наносят не +2, а +3 урона.

Сомнения

Сколько пунктов сомнений получат герои за несостоявшееся жертвоприношение? Хоть Скрип и останавливает руку в момент удара, это всё же следует трактовать как убийство — 3 пункта. Конечно, последнее слово остается за мастером, он может повысить или понизить это число.

Финал: Тропой волхвов

В награду за то, что герои примут росток, Скрип может «провести тропой волхвов». Теперь, через росток, голос демона будет звучать в их голосах всюду. Дух поведёт их лесными тропами, уводя от любых столкновений. Это может быть финалом истории. Где-то там, после долгого пути, Скрип попросит высадить его в чистом лесу.

Этот финал даёт возможность в дальнейшем использовать Страницу Истории — «Древесный Демон». Ищите её в приложении. ■

ПОСЛЕДНЯЯ НОЧЬ

Самогон и факелы

После выступления шумового оркестра крестьяне в деревне будут веселиться до темна — самогонщики отпустили им спирта. Разгоряченные крестьяне и шумные пролетарии быстро вспомнят, что усадьба под боком — гиблое место и его надо «очистить». Пьяная толпа отправится жечь Шаталовку. При бездействии героев им вполне это удастся. Если герои всё ещё в усадьбе, то эта сцена — **кульминация опасности** для них.

Пришедшие окружат дом немного заполночь. Это распалённая самогоном толпа крестьян и шумовиков, которые хотят выместить все свои обиды на покинутом доме. Их больше трёх десятков человек. Кто-то нестройно рвёт гармошку, кто-то размахивает факелами, дубинами или ружьями. Такая толпа воспримет жильцов пустующей усадьбы как врагов, особенно, если они чем-то похожи на гостей прошлых лет.

В случае прямого конфликта мы рекомендуем мастерам считать толпу как противника с накопительной сложностью 12-18. Пусть герои накопят столько успехов за три хода, чтобы рассеять толпу в социальном или физическом конфликте. Толпа кидает 10 кубиков в случае физической схватки и распределяет урон на усмотрение мастера. Не экономьте описаний и урона — это яростная, большая и хаотичная драка с факелами и пальбой. Можно добавлять +3-4 обязательных урона к успехам толпы за счет огня, оружия и угара.

В случае социального конфликта, также используйте накопительные успехи. Крестьяне распалены и у них давние счёты к усадьбе. Но они не организованы, многие пошли поглазеть или на кураже. Два-три самых яростных и смелых заводилы явно подначивают остальных: это перкуссионист-металлист Гена из оркестра, сельский коммунист Алексей и пьянчуга Вадим. Будет уместно подкинуть героям пару оскорблений с проверкой на бешеную ярость (текущая Воля + треть человечности, сл. 2-3).

РЕЗОНАНСЫ. Среди пришедших будет превалировать холерический резонанс, с +4 к броску интенсивности. Возможен и сангвинистический (одурманены происходящим).

Финал: В ночь

Возможно, что герои просто уйдут в ночь – до или после сожжения усадьбы. В этом случае, герои подвергаются немалой опасности перехода через дикие земли и фронт. Их ждет углубляющееся изможднение, крестьянские банды и стаи оборотней. Навстречу неизвестности они молча шагают по просёлочной дороге...

Данко

Появление Данко мы оставляем на усмотрение мастера. Стоит ли ему прийти за час до появления толпы, чтобы поговорить с котерией спокойно, либо оказаться запертным крестьянами в поместье? Пусть ведущий решит.

Первым делом Данко станет энергично обшаривать кабинет и спальню Голицына в поисках долговой книги (см. Библиотека, кабинет (6)). Он согласен проводить группу до побережья, Таганрога или Ростова, где сейчас стоят белые. Он даже может предъявить бумагу — воззвание из Ростова, которое явно было послано не ему.

Данко готов отправляться при одном маленьком условии: герои возьмут на себя его долг перед князем Милославом. Данко будет всячески преуменьшать объем этого долга и говорить, что князю вообще не до того, и скорее всего платить и не придется.

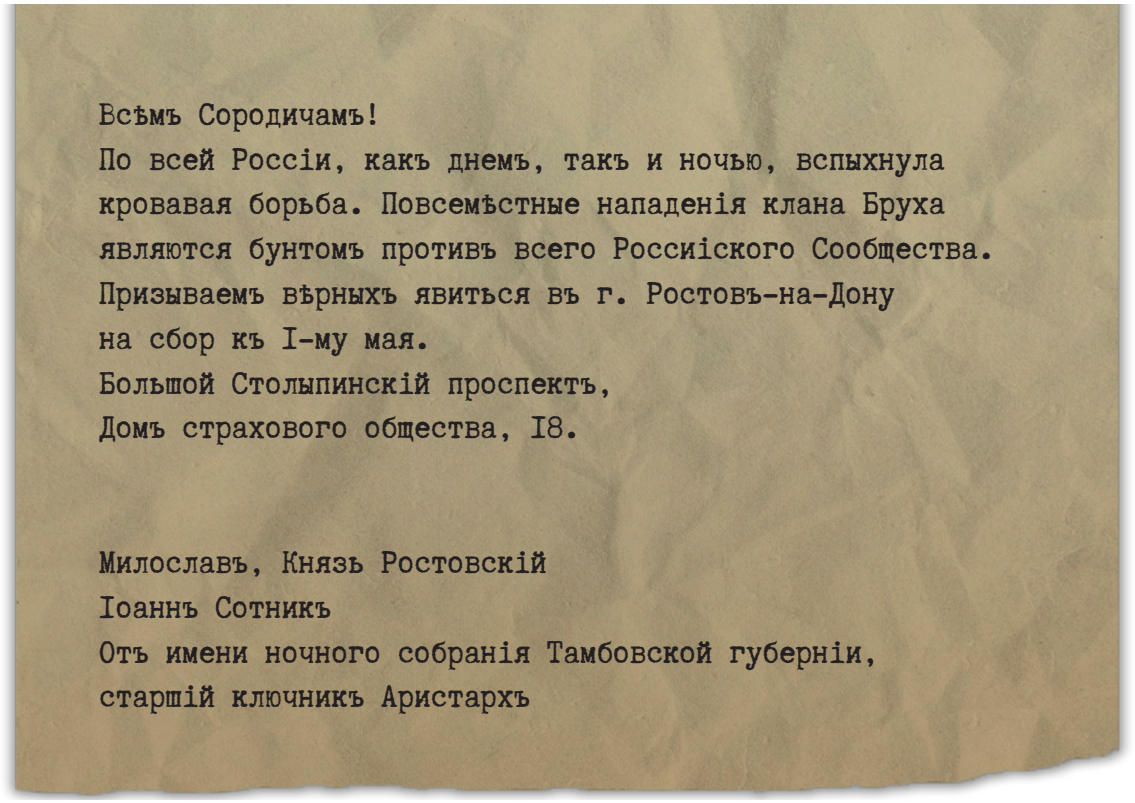
Если герои согласятся, то Данко даст им три петровских рубля с мелкими зарубками. По ним при дворе князя долг может быть опознан и Данко постарается сообщить о свершившейся сделке.

ПЕТРОВСКИЕ РУБЛИ

Мало кто из сородичей знает, что традицию обозначать долги рублёвыми монетами ввела Ольга Воронцова около 1730-х. Со временем дом Шереметьевых поставил долги на строгий учет, а для их обозначения всегда использовались петровские монеты, вышедшие из употребления. На монете могла делаться зарубка, благодаря которой долг идентифицировался в долговой книге у князя. Эти монеты могли передаваться из рук в руки в знак передачи долга. Как правило за вампирскими долгами в городе следил ключник — своего рода «управдом» при князе.

Финал: Дождались цыгана

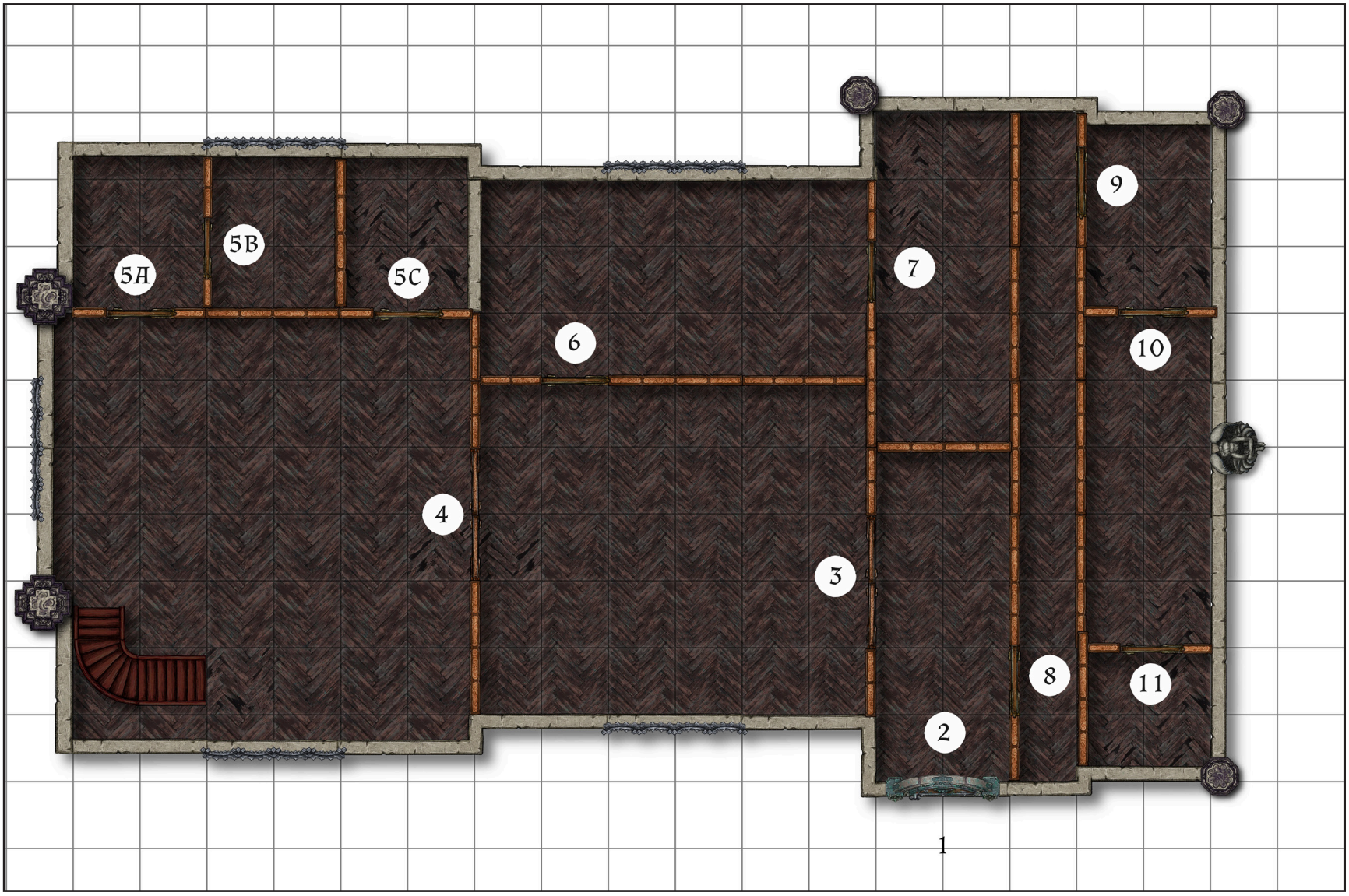
Если герои соглашаются уйти с Данко, то история заканчивается тем, что они прибывают к побережью Азовского моря. Здесь всё ещё царят камарильские порядки в суровых реалиях войны на два фронта — революционная армия с севера и Изверги с юга. Их долг будет взыщен с них, даже если Данко погибает тем или иным образом. ■



Всѣмъ Сородичамъ!
По всей Россіи, какъ днемъ, такъ и ночью, вспыхнула
кровавая борьба. Повсемѣстные нападенія клана Бруха
являются бунтомъ противъ всего Россиіского Сообщества.
Призываемъ вѣрныхъ явиться въ г. Ростовъ-на-Дону
на сборъ къ I-му мая.
Большой Столыпинскій проспектъ,
Домъ страхового общества, I8.

Милославъ, Князь Ростовскій
Іоаннъ Сотникъ
Отъ имени ночного собранія Тамбовской губерніи,
старшій ключникъ Аристархъ

Воззвание к сородичам



1

ПРИЛОЖЕНИЕ

1. Персонажи

ВАМПИРЫ
МАСКАРАД

ПЕРСОНАЖ

Данко,
цыган-неонат

Вечно молодой бродяга, с черными кудрявыми волосами. Говорит растягивая слова нараспев. На лице застыла полуулыбка. Поколение 12, сила крови 1.

РЕПЛИКА: *«Удалая голова,*
Кудри смоляные,
Табор, ночь, полынь-трава,
Кони вороные!».

ЛИЧНОСТЬ

Будто пьян, улыбчивый проходимец, не ухватишь, вывернется.

ВНЕШНОСТЬ

Высокий, тощий.

ПУЛЫ

Физические	●●●○○
Социальные	●●●●○
Ментальные	●●○○○
Особые	
Хитрость	●●●●●

ДИСЦИПЛИНЫ

АНИМАЛИЗМ ●○○○○
- ● Фамулус (Bond Famulus)

СОКРЫТИЕ ●●○○○
- ● Плащ теней (Cloak of Shadows)
- ●● Фантасмагория (Chimerstry)

ВЕЛИЧИЕ ●○○○○
- ● Благоговение (Awe)

Здоровье □□□□□ □□□□□ Воля □□□□□ □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□ Голод □□□□□

ВАМПИРЫ
МАСКАРАД

ПЕРСОНАЖ

Урсула Талпа, цимисх-анцилла

Упорная и преданная своей семье, Урсула проделала долгий и тяжелый путь через линию фронта и опасные дикие земли. Она хочет добыть росток Скрипа и забрать его силу, его самого в свои земли, чтобы демон служил их семье. Николай Голицын шепнул ей несколько слов, какие склонят Скрипа к этому.

Пребывая в усадьбе, Урсула будет соблюдать вежливость, свойственную гостю — пусть и хозяина нет здесь. Она не станет враждовать со встречными сородичами. Она может попытаться извлечь выгоду из этих встреч.

Поколение 11, сила крови 1.

РЕПЛИКА: *«Опусти, Петер... Мы гости в этой земле и соблюдаем все приличия».*

ЛИЧНОСТЬ

Подвижник клана, верность семье, целеустремлённость, путешествия, холодность, вежливость.

ВНЕШНОСТЬ

Белое симметричное лицо, дорогой женский дорожный костюм, сумка с медицинскими инструментами

ИЗЪЯН

Спит в круге из родной земли. Мешочек привозит с собой.

БОЕВАЯ ФОРМА

В бою Урсула прибегнет к традиционным клановским силам (Метаморфозы — Изменчивость), становясь мускулистым уродцем, покрытым наростами костей, мышц и загрубевшей плоти. Она отращивает костяные когти и загрубевшие наросты телесно-костяной брони (4 точки брони).

АТАКА КОГТЯМИ: пул 4 (Лов + Драка +1).
Урон +5 (Сила + 2 за когти +1 за наращивание мышц).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические

Сила	●●○○○
Ловкость	●●○○○
Выносливость	●●○○○

Социальные

Обаяние	●●●○○
Манипуляция	●●●○○
Самообладание	●●●●○

Ментальные

Интеллект	●●●○○
Смекалка	●●○○○
Упорство	●●●●○

НАВЫКИ

Верховая езда	●●○○○
Выживание	●○○○○
Драка	●○○○○
Фехтование	●○○○○
Запугивание	●●○○○
Обр. с животными	●○○○○
Проницательность	●●○○○
Хитрость	●●●○○
Этикет	●●○○○
Гуманитарные науки	●●○○○
Естественные науки	●●○○○
Медицина	●●●○○
Наблюдательность	●●●○○
Оккультизм	●●○○○
Политика	●○○○○
Расследование	●●○○○

Здоровье ■■■■■ ■□□□□ Воля ■■■■■ ■■■□□

Человечность ■■■■□ □□□□□ Голод □□□□□

ВАМПИРЫ
МАСКАРАД

ПЕРСОНАЖ

Петер Талпа, цимисх-неонат

Угрюмый спутник Урсулы, её дитя и верный помощник. Он выполняет всю «бытовую» работу для своего сира — успокоить лошадей, охранять двери, спрятать тела. Петер не так давно ступил на путь Сородича-Изверга и человечность ещё не угасла в нём окончательно — хотя он скрывает это под личиной молчаливого головореза. Поколение 12, сила крови 1.

РЕПЛИКА: *«Всё, как скажет моя госпожа».*

ЛИЧНОСТЬ

Головорез, вялость, безынициативность, угрюмость, защищает Урсулу.

ВНЕШНОСТЬ

Долговязый, запачканный дорожный костюм, охотничье ружье и винтовка Мосина.

ИЗЪЯН

Спит в круге из родной земли. Мешочек привозит с собой.

Здоровье ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Воля ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ПУЛЫ

Физические	●●●●●
Социальные	●●○○○
Ментальные	●●○○○

Особые

Драка	●●●●●●

ДИСЦИПЛИНЫ

АНИМАЛИЗМ ●●○○○

- ● Фамулус (Bond Famulus)
- ●● Шепоты зверя (Feral Whispers)

МЕТАМОРФОЗЫ ●○○○○

- ● Легкость перышка (Weight of the Feather)

Человечность ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Голод ☐☐☐☐☐

ДИСЦИПЛИНЫ

АНИМАЛИЗМ ●○○○○

- ● Фамулус (Bond Famulus)
- ●● Шепоты зверя (Feral Whispers)

ДОМИНИРОВАНИЕ ●●●○○

- ● Приказ (Compel)
- ●● Внушение (Mesmerize)
- ●●● Милость домитора (Domitors Favor)

МЕТАМОРФОЗЫ ●●●●○

- ● Легкость перышка (Weight of the Feather)
- ●● Изменчивость (Vicissitude)
- ●●● Искусство плоти (Fleshcrafting)

2. Оружие

Ориентировочные характеристики для упомянутого в хронике или подходящего эпохе оружия.

ДЕКОРАТИВНОЕ ОРУЖИЕ
Парадная коллекция Голицына. Малопригодно к бою.
Добавляет +1 к пулу защиты против безоружных атак. Урон +1.

ТОПОР
Оружие Раскольникова в действии. Урон +2.

СТАРИННАЯ ШПАГА
Офицерская русская шпага середины 18-го века. Гравировка «ВИВАТЪ ЕКАТЕРИНА». Оружие в хорошем состоянии. Урон +3

РЕВОЛЬВЕР «БУЛЬДОГ»
Легкий пятизарядный револьвер, который помещается в карман пальто или дамскую сумочку. Урон +1

РЕВОЛЬВЕР «НАГАН»
Бельгийский семизарядный револьвер, ставший символом русской революции. Урон +2

ОХОТНИЧЬЕ РУЖЬЕ
Переломная двухстволка с потёртым прикладом и мелким декором. Урон +3. +1 кубик на дальней дистанции, +1 сложность на ближней.

ВИНТОВКА МОСИНА
Одна из 4-х миллионов винтовок русской армии, прошедшая фронты Первой мировой. Урон +4. +1 кубик на дальней дистанции, +2 сложность на ближней.

3. Карточки-подкидыши

Если вы чувствуете, что игрокам может потребоваться больше топлива для игры, то выдайте им взакрытую случайные карточки со следующим текстом:

Ты не можешь доверять им. Никому. Береги **свою шкуру!** Восстанови пункт воли, если выбираешь помочь себе, а не другим.

Тебе трудно контролировать **гнев**. Восстанови пункт воли, если дал волю этому бурлящему чувству.

Ты веришь в **счастливую звезду**! Всё будет хорошо, пусть и трудно. Восстанови пункт воли, если уговорил другого дожидаться Данко.

Нельзя сидеть сложа руки. Мы должны принять решение! **Моё решение!** Восстанови пункт воли, если подчинил их и повел к спасению.

Карточки могут спровоцировать конфликт внутри группы. Отрегулируйте этот вопрос заранее. Представляется, что правильно отрегулированное пикирование между героями всегда делает «Вампиров» лучше — конечно, если игрокам это интересно.

ДРЕВЕСНЫЙ ДЕМОН

ИЗ ХРОНИКИ «ДВОРЯНСКОЕ ГНЕЗДО»

Издревле в этих лесах обитал нечистый дух. Когда-то мужи из племени черничей почитали эти дубравы и приносили духу жертвы. В тёмной чащобе, сердцевине леса, куда непросто было пробраться, рос огромный древесный урод. Сюда являлись волхвы за ответами, делая приношения, каких древесный дух желал. А хотел он всегда слабых и обманутых, преданных и жалких. За столетия корни урода выпили из земли потоки пролитой крови – так что и сам древесный сок его стал красным и густым.

Затем сюда явился святой Стефаний Лепый. Он вырубил уродца, работая топором два дня, и три ночи молясь. Уродец визжал и бился ветвями, но не мог победить. На третий вечер притомился Стефаний от рубки, и тогда неподалёку забил родник из камня, откуда святой напился воды. Тогда он и дорубил демона.

Прошли столетия. Тьма вернулась в эти земли, когда сородич Николай Голицын нашел мертвый корень Скрипа и смог оживить его силой своего витэ. Теперь демон желает не только жертв – он хочет привиться в новое место, чтобы распространить себя по другим лесам. Будет ли этот росток новым Скрипом или частью старого? Никто не знает наверняка.

ДЕТАЛИ ИСТОРИИ

Для действия всех сил Скрипа герою нужно прийти к месту, где он растет.

● **Я ПУСТИЛ ЗДЕСЬ КОРНИ.** Вы помогли Скрипу высадится в новом месте. Пока это небольшой уродливый росток лишь набирает силу. Один раз за сессию он может точно ответить герою на вопрос о том, ступало ли на землю в этом лесу конкретное существо.

●● **ПЛОДЫ ДЛЯ ЖАТВЫ.** С вашей заботой древесный демон растёт и становится сильней — теперь это дерево размером с яблоню. Раз за сессию Скрип моментально вырастит вам приятного вида сочный фрукт с быстрым и смертельным ядом, который убивает смертных и ненадолго парализует сородичей.

●●● **НИ ЗВУКА.** Крона Скрипа подавляет окружающие деревья, вокруг становится темней. Здесь никогда не поют ночные соловьи. Скрип может моментально передать герою любой разговор, который происходит в этом лесу или на его опушке.

●●●● **ЛЕСНАЯ ЛОВУШКА.** Скрип становится огромным, как старый дуб. Толстые уродливые ветви слегка постанывают над вами. Кажется, или он и впрямь говорит с вами свысока? Теперь, если вы преследуете кого-то в лесу, то корни и ветви придут вам на помощь. Получите 3d10 при преследовании, борьбе или запугивании кого-то в лесу.

●●●●● **ГЛУБОКИЕ КОРНИ.** Невозможно понять, где именно уродец начинается и заканчивается — вокруг него затхлая и мрачная чащоба. Раз за сессию Скрип может питать вас «уловом» животных или, если повезет, смертных в близлежащих лесах. Исчезнувших всегда будет очень сложно найти.

БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!

Замечания и впечатления по игре можно направить
НА ПОЧТУ alexhekler@gmail.com,
В ВК vk.com/alex_kndr
В ДИСКОРД hekler#9014

СПАСИБО ЗА ПОМОЩЬ И СОВЕТЫ:

Моим игрокам и друзьям Максиму Рещикову, Анне Дьяковой и всей московской группе (за терпение). Сородичам из чата МТ Антону Астраханцеву, Никите Петренко.

Виват всем игрокам и мастерам,
с кем встречались за одним столом! ■

WORLD OF
DARKNESS